

Universidad Internacional de La Rioja

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Título del Trabajo Fin de Estudios

|  |  |
| --- | --- |
| Trabajo fin de estudio presentado por: | Antonio González Mandiá Álvarez Candal, Luciano Manuel Zubiate Galván, Carlos Iván Movilla Obregon, Mauricio Rafael |
| Tipo de trabajo: | Desarrollo de Videojuego en grupo |
| URL del repositorio de código | https://github.com/santes123/ProyectPugna.git |
| URL del tráiler de presentación | https://proyectpugna.github.com |
| Director/a: | Felipe García Gaiteiro |
| Fecha: | 6 Abril de 2023 |

Resumen

Adéntrate en el deslumbrante y misterioso mundo de "Psychic Throw", un innovador shooter metroidvania que te sumerge en el reino onírico donde la humanidad está atrapada. Con una estética surrealista y gráficos low-poly, este juego te desafía a explorar un vasto mundo lleno de peligros y maravillas mientras desentrañas los secretos detrás de las entidades que lo controlan.

Desarrolla tus habilidades psíquicas únicas para mover objetos pesados y manipular el entorno mientras resuelves rompecabezas y te enfrentas a criaturas oníricas, espíritus y seres de otro mundo.

Con una mezcla única de elementos de shooter, físicas, supervivencia, exploración y sigilo, "Psychic Throw" te desafía a descubrir quién controla el mundo onírico y poner fin a su influencia antes de que sea demasiado tarde. ¿Tienes lo que se necesita para salvar a la humanidad y liberarla del mundo de los sueños? ¡Atrévete a entrar en "Psychic Throw" y descubre si eres el elegido!

**Palabras clave**: shooter, metroidvania, puzzles, físicas, exploración, low-poly, tercera

persona, sigilo, surrealista

Abstract

Enter the dazzling and mysterious world of Psychic Throw, an innovative metroidvania shooter that immerses you in a dreamlike realm where humanity is trapped. With surreal aesthetics and low-poly graphics, this game challenges you to explore a vast world full of dangers and wonders as you unravel the secrets behind the entities that control it. Develop your unique psychic abilities to move heavy objects and manipulate the environment as you solve puzzles and confront dreamlike creatures, spirits and otherworldly beings.

With a unique blend of shooter, physics, survival, exploration and stealth elements, "Psychic Throw" challenges you to discover who controls the dream world and put an end to its influence before it's too late. Do you have what it takes to save humanity and free it from the dream world? Dare to enter "Psychic Throw" and find out if you are the chosen one!

**Keywords**: shooter, metroidvania, puzzles, physics, exploration, low-poly, third person,

stealth, surreal

Índice de contenidos

[1. Datos generales. 4](#_Toc1724163973)

[1.1. Ambientación. 5](#_Toc1137380259)

[1.2. Gameplay. 6](#_Toc1576759680)

[1.3. Mecánicas. 6](#_Toc100057498)

[1.3.1. Puzzles: 6](#_Toc2050796593)

[1.3.2. Supervivencia: 6](#_Toc967384719)

[1.3.3. Interfaces de usuario (UI): 6](#_Toc1982242645)

[1.3.4. Recursos del jugador: 7](#_Toc674070901)

[1.3.5. Powerups: 7](#_Toc1535147265)

[1.3.6. Habilidades: 7](#_Toc625220719)

[1.3.7. Armas: 7](#_Toc1320687369)

[2. Qué ha salido bien 8](#_Toc1232391892)

[3. Qué ha salido mal 8](#_Toc1754442231)

[4. Causas de que haya salido mal 8](#_Toc8766619)

[5. Soluciones 8](#_Toc818856438)

[6. Referencias bibliográficas 9](#_Toc1754625609)

[7. Encuestas realizadas 10](#_Toc196971597)

# Datos generales.

Título del juego: **Psychic Throw**

El juego es un shooter metroidvania con puzzles y elementos survival.

La historia del juego se desarrolla en un mundo onírico donde la humanidad se encuentra atrapada. A medida que avanzas en tu misión para salvar el mundo onírico, descubre que tiene habilidades místicas únicas. Eres capaz de controlar objetos del mapa usando la energía onírica del mundo, lo que te permite mover objetos pesados fuera de tu camino, crear plataformas para acceder a áreas de difícil acceso y manipular el entorno para superar obstáculos.

A medida que avanzas ganas nuevas habilidades y armas que permiten acceder a áreas anteriormente inaccesibles. El estilo de juego combina elementos de los juegos de disparos con elementos de los juegos de exploración. El mundo cuenta con una gran variedad de áreas para explorar. Tendrás que enfrentarte diferentes tipos de monstruos, incluyendo criaturas oníricas, espíritus y seres de otro mundo.

A medida que el jugador avanza en el juego, se descubre que el mundo es hostil y peligroso debido a la influencia ya que las entidades desconocidas que lo controlan. Tendrás que descubrir quiénes son estos seres y detenerlos por su cuenta antes de que sea demasiado tarde y la humanidad quede presa para siempre dentro del mundo de los sueños.

## Ambientación.

El mundo del juego contiene una estética que refleja la naturaleza surrealista del mundo de los sueños con gráficos low-poly y alto uso de efectos de postprocesado para evocar la sensación de estar dentro de un sueño, o una pesadilla.

## Gameplay.

* Habilidad de empujar y atraer objetos. Se puede usar para acercarse a objetos que sean muy pesados.
* Rebotes y control de la trayectoria de los elementos físicos del mapa.
* Disparo de armas de fuego\*.
* Sistema de creación de objetos usando recursos.
* Sigilo.
* Puzzles sencillos.
* Mejora de estadísticas.

## Mecánicas.

### Puzzles:

* **Basados en armas:** requieren un arma para resolverse.
* **Basados en habilidades:** requieren una habilidad para resolverse.
* **Basados en conocimiento del juego:** requieren conocimientos adquiridos previamente.
* **Basados en mecánicas del juego:** requieren combinaciones de armas y habilidades.

### Supervivencia:

* **Vida:** recurso básico del jugador, recupera con powerups.
* **Munición:** recurso para usar armas, recupera con powerups.
* **Moneda:** no definido.
* **Crafting:** no definido.

### Interfaces de usuario (UI):

* **Menús:** principal, de juego, de pausa, créditos, tienda, crafting y mapa.
* **Checkpoint:** opción de guardado en el menú de pausa.
* **FTUE:** mensajes dentro del juego.
* **Información en pantalla:** barras de vida, números de daño, etc.

### Recursos del jugador:

* **Vida:** recurso principal, se recupera y aumenta con powerups.
* **Mana:** recurso secundario para habilidades, se recupera con acciones y powerups.
* **Armas:** ítems permanentes recogidos en el mapa.
* **Balas:** recurso de las armas, se recupera con powerups.

### Powerups:

* **Temporales:** inmunidad a daño, mana infinita, balas infinitas y velocidad x2.
* **Permanentes:** aumento de vida, mana, nuevas armas y habilidades, mejoras de arma y habilidad.
* **Recursos:** vida, mana y balas.

### Habilidades:

* **Atraer objetos.**
* **Empujar objetos.**
* **Golpe psíquico.**

### Armas:

* **Boomerang.**
* **Pistola.**
* **Lanza cohetes.**
* **Lanzagranadas.**
* **Arma de rebote.**
* **Escopeta.**

# Qué ha salido bien

* Trabajo en grupo: Cada quien ha puesto de su parte para el avance del bien común, y han hecho notables descubrimientos para facilitar el desarrollo del mismo.
* Sincronización del trabajo: las tareas se han gestionado de tal manera de que no haya cuellos de botella, cada quien ha estado desarrollando por su parte para evitar bloquear al compañero.
* Balance de trabajo entre los integrantes, cada integrante tiene una suma de trabajo equilibrada y según el calendario la programación de tareas está acorde con el plan y proyección del proyecto.

# Qué ha salido mal

* No nos aprobaron la idea hasta el día en el que había que entregar el primer borrador originalmente.
* Desmotivación general por parte del grupo al no recibir respuesta del centro.
* Complicaciones para reunirse a causa de las diferencias horarias.
* Por temas personales algunos no le pudieron dedicar suficiente tiempo.
* Mecánicas no bien definidas.

# Causas de que haya salido mal

* Diferencias horarias.
* Dificultades para poder reunirse el equipo.
* Nos cuesta consolidar las mecánicas finales.
* Falta de toma de decisiones.
* Problemas para poder concretar el juego y sus características.

# Soluciones

* Realizar más reuniones semanales.
* Conseguir que asistan más integrantes a las reuniones
* Preparar un plan de acción semanal y ceñirnos a el.
* Intentar contactar con nuestro tutor del TFM para que nos aconseje.

# Referencias bibliográficas

Free Radical Design. (2004). Second Sight. Codemasters. Obtenido de <https://www.mobygames.com/game/second-sight>

Nintendo R&D1. (1986). Metroid. Nintendo. Obtenido de <https://www.mobygames.com/game/nes/metroid>

Epic Games. (1999). Unreal Tournament. GT Interactive. Obtenido de <https://www.mobygames.com/game/windows/unreal-tournament>

Crayfish Studios. (2020). Boomerang Fu. Crayfish Studios. Obtenido de <https://store.steampowered.com/app/965680/Boomerang_Fu>

Valve Corporation. (2004). Half-Life 2. Valve Corporation. Obtenido de <https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/>

Dodge Roll Games. (2016). Enter the Gungeon. Devolver Digital. Obtenido de <https://store.steampowered.com/app/311690/Enter_the_Gungeon/>

# Encuestas realizadas